

มหัศจรรย์ของวัน-วาฬ: ละครหุ่นสำหรับเด็ก  
เพื่อนำเสนอประเด็นการทิ้งขยะ

*Miracle of Wan-Whale: Children Puppet Theatre  
for Presenting about Littering Issues*

เกศสิริ พุกหา<sup>1</sup>

Kedsiree Pukha

ณัฐชัย เรื่องสรรค์ชัย<sup>2</sup>

Natthachai Rueangsanchai

ภัตสิริ ประดับเพ็ชร์<sup>3</sup>

Patsiri Pradabpachr

พชญ อัครพรหมณ์<sup>4</sup>

Pachaya Akkapram

<sup>1,2,3</sup> นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

(สาขาศิลปะการแสดง) แขนงวิชาการละคร  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Bachelor of Fine and Applied Art Program in  
Performing Arts, Department of Performing Arts,  
Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen  
University (E-mail: Kedsiree\_p@kkumail.com)

<sup>4</sup> อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

(สาขาศิลปะการแสดง) แขนงวิชาการละคร  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Lecture, Department of Performing Arts,  
Faculty of Fine and Applied Arts,

Khon Kaen University (E-mail: pachak@kku.ac.th)

*Received: 17/05/2020 Revised: 21/07/2020 Accepted: 22/07/2020*

## บทคัดย่อ

บทความนี้อธิบายการดำเนินงานและข้อค้นพบจากกระบวนการสร้างสรรค์ละครหุ่นสำหรับเด็กเรื่อง *มหัศจรรย์ของวัน-วาฬ* ซึ่งการวิจัยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อ ค้นหาวิธีการสร้างสรรค์ละครหุ่นที่สามารถสื่อสารและสร้างความเข้าใจ ประเด็นการทิ้งขยะแก่กลุ่มผู้ชมเด็กอายุ 9-12 ปี โดยการดำเนินงานสร้างสรรค์แบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) การสร้างสรรค์บทการแสดง 2) การสร้างสรรค์หุ่นละคร 3) การกำกับและสร้างสรรค์ผลงานละครหุ่น ผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า ละครหุ่นเรื่อง *มหัศจรรย์ของวัน-วาฬ* สามารถสื่อสารประเด็นปัญหาและสร้างความเข้าใจ เกี่ยวกับการทิ้งขยะต่อผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้ และขยะบางประเภท เช่น กระดาษ พลาสติก โฟม สามารถนำกลับมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์หุ่นละครและองค์ประกอบภาพบนเวทีได้อย่างสวยงาม

**คำสำคัญ:** ละครประยุกต์, ละครหุ่นสำหรับเด็ก, การทิ้งขยะ

## Abstract

This article discusses the operation and findings from the process of creating a puppet theater for children entitled Wonders of the Whale's Day. The research was primarily aimed at finding the effective path to create a puppet theater that can deliver a message and build awareness of the issues of littering to the children audience aged 9-12 years old. The process of creation was divided into 3 parts; 1) Writing a script, 2) Making the puppets, and 3) Directing and creating a puppet theater play. The result showed that Wonders of the Whale's Day was able to deliver the desired message and build awareness of the issues of littering to the targeted audience. Furthermore, some types of waste, such as paper, plastic, foam, can also be recycled as a

raw material for creating puppets and the visual elements on stage beautifully.

**Keywords:** Applied Drama, Puppet Theatre for Children, Littering

## บทนำ

กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมได้ทำการสำรวจข้อมูลขยะในประเทศไทย พบว่า มีขยะกว่า 11 ล้านตัน โดยเข้าสู่กระบวนการจัดการอย่างถูกวิธีจำนวน 6.8 ล้านตัน ขยะที่ถูกนำไปใช้ประโยชน์ประมาณ 3 ล้านตัน และขยะที่กำจัดไม่ถูกต้องจำนวน 1.5 ล้านตัน ซึ่งประเทศไทยติดอันดับ 5 ของโลกในการจัดอันดับประเทศที่ปล่อยขยะลงสู่ทะเลมากที่สุด โดยมีปริมาณขยะจากประเทศไทยไหลลงสู่มหาสมุทรกว่า 8 ล้านตัน และครึ่งหนึ่งเป็นขยะพลาสติกที่ย่อยสลายได้ยาก (กรุงเทพฯธุรกิจ, 2563)

จากปัญหาขยะข้างต้น เป็นจุดแรกเริ่มที่ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจเกี่ยวกับปัญหาขยะ โดยลงพื้นที่สำรวจปัญหาขยะในชุมชนใกล้ตัวและโรงเรียนในสังกัดเทศบาลนครขอนแก่น ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น อาทิ โรงเรียนเทศบาลบ้านสามเหลี่ยม โรงเรียนเทศบาลสวนสนุก โรงเรียนเทศบาล วัดกลาง โรงเรียนเทศบาลบ้านตุ้ม เมื่อสอบถามกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-6 ด้วยวิธีการแบบสุ่มเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจในการทิ้งขยะพบว่า จำนวนนักเรียนเฉลี่ยร้อยละ 20 ไม่รู้วิธีแยกขยะ ไม่รู้จักประเภทขยะ และในโรงเรียนมีถังขยะไม่ครบ 4 ประเภท โดยมีเฉพาะถังขยะทั่วไป และมีเศษขยะเกลื่อนกลาดในโรงเรียน

ต่อมาผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจข้อมูลที่สถานีกำจัดขยะมูลฝอยของเทศบาลนครขอนแก่น ที่บ้านคำบอน ตำบลโนนท่อน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ซึ่งจากการสังเกตพบว่า มีปริมาณขยะมูลฝอยจำนวนมากที่รอการกำจัดผ่านเตาเผา ซึ่งในกองขยะเหล่านั้นเป็นขยะแบบผสม และเมื่อสอบถามเจ้าหน้าที่ทำให้ทราบว่า ไม่ได้มีการคัดแยกประเภทขยะจากต้นทาง จึงทำให้กระบวนการกำจัดขยะมีความยากมากขึ้น

จะเห็นได้ว่า ปัญหาขยะที่ส่งผลกระทบต่ออาการกำจัดและสิ่งแวดล้อมนั้น มีจุดเริ่มต้นมาจากพฤติกรรมของผู้คนที่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องการคัดแยกและ

จัดการขยะที่ดี โดยเฉพาะการทิ้งขยะไม่ถูกประเภท การไม่คัดแยกขยะก่อนทิ้ง หรือ ไม่ให้ความสำคัญกับการคัดแยกขยะ จึงส่งผลกระทบต่อระบบการจัดการขยะของหน่วยงานต่างๆ และนำไปสู่ปัญหาปลายทางที่สร้างผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมทั้งพื้นดินและในน้ำ (กันตพิชญ์ ใจบุญ, 2560) ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการค้นหาวิธีการนำเสนอประเด็นปัญหาขยะและการทิ้งขยะผ่านการแสดงละครหุ่นต่อกลุ่มผู้ชมเป้าหมายคือ เด็กอายุ 9-12 ปี โดยมีหลักสำคัญคือ การสร้างความเข้าใจเรื่องการคัดแยกขยะก่อนทิ้ง และการใส่ใจเกี่ยวกับเรื่องปัญหาขยะรอบตัว

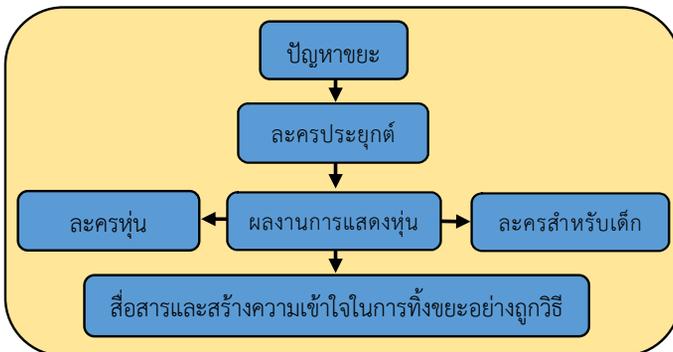
## วัตถุประสงค์การวิจัย

หาวิธีการสร้างสรรค์ละครหุ่นเพื่อนำเสนอปัญหาการทิ้งขยะและสร้างความเข้าใจเรื่องการทิ้งขยะอย่างถูกวิธีไปยังกลุ่มผู้ชมเด็ก

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การสร้างสรรค์ละครหุ่นเรื่อง มหัศจรรย์ของวัน-วาฬ สามารถสื่อสารปัญหาขยะและการแยกขยะไปถึงผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในกระบวนการวิจัย

## แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ เพื่อนำมาใช้เป็นฐานในกระบวนการสร้างสรรค์ละครหุ่น โดยแนวคิดและทฤษฎีที่เลือกใช้ประกอบด้วย

1. ละครประยุกต์ ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักคิดของละครประยุกต์ (Applied Drama/theatre) ของ พรรัตน์ ดำรุง (2557) มาใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงาน ซึ่งละครประยุกต์นั้นเป็นการใช้ศาสตร์ทางด้านศิลปะการละครมาสร้างการเรียนรู้ รวมถึงการพัฒนาตนเอง บุคคล จนเกิดเป็นสังคม ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์และสร้างประเด็นจากสิ่งรอบตัว ประยุกต์ให้เกิดเป็นละครสร้างสรรค์เพื่อสร้างการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงนำหลักการวิเคราะห์สร้างประเด็นปัญหาจากสิ่งรอบตัวให้เกิดเป็นละครเพื่อพัฒนาเด็ก พัฒนาชุมชน โดยสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นละครหุ่นสำหรับเด็ก

2. แนวคิดการสร้างบทสำหรับการแสดง ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดโครงสร้างบทละครของนพมาศ แวหวงส์ (2550) ทำให้ทราบว่าองค์ประกอบของบทละครมี 6 ส่วน ได้แก่ 1) โครงเรื่อง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งเรื่อง ซึ่งทุกตอนมีความสัมพันธ์กันอย่างสมเหตุสมผล 2) ตัวละคร คือการวางลักษณะนิสัยของตัวละคร 3) ความคิดหรือแก่นเรื่อง คือเนื้อหาสาระที่บทละครมุ่งจะสื่อสารแก่คนดู 4) ภาษา คือบทพูดหรือบทสนทนาในละคร 5) เสียง เสียงในละครหมายถึงสิ่งที่คนดูได้ยินทั้งหมดระหว่างการดูละคร 6) ภาพ คือสิ่งที่คนดูเห็นทั้งหมดในระหว่างการดูละคร ผู้วิจัยใช้องค์ประกอบบทละครนี้มาใช้ในการเขียนบทละคร

3. แนวคิดการแสดงหุ่น โดยได้ศึกษาจากงานวิจัยหุ่นสินไซของพญอัครพรหมณ์ (2562) ทำให้ทราบว่า การเคลื่อนไหวอวัยวะต่างๆ ของหุ่นต้องทำให้ดูราวกับว่ามีชีวิต เช่น การกิน การเดิน การพูด ตลอดจนการแสดงอารมณ์และความรู้สึกที่แสดงถึงบุคลิกลักษณะเฉพาะของตัวละคร ผ่านท่าทางและกลไกของหุ่น ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาเป็นฐานคิดและทดลองทำงานในกระบวนการกำกับการแสดงหุ่นช่วงระยะฝึกซ้อม

4. หลักการออกแบบงานประดิษฐ์ ซึ่งจารุวรรณ แสงแก้ว (2561) อธิบายว่า การประดิษฐ์สร้างสรรค์ดัดแปลงวัสดุให้เกิดเป็นสิ่งของสิ่งใหม่ สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ เป็นการลงมือปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์ให้มีความแปลกใหม่

โดยสิ่งเหล่านี้จะถูกค้นพบเมื่อผู้ประดิษฐ์ได้ทดลองลงมือปฏิบัติ เหมือนกับการวาดภาพ มีภาพในความคิดวาดออกมาให้เป็นรูปธรรม การฝึกฝน ทดลอง ลงมือปฏิบัติ อยู่ซ้ำๆ จะทำให้เห็นถึงปัญหาและการพัฒนาได้ดียิ่งขึ้น ฝึกสร้างสรรค์ต่อยอดจากสิ่งของต้นแบบให้มีความแปลกใหม่ ซึ่งผู้วิจัยใช้เป็นหลักในกระบวนการทดลองสร้างสรรค์หุ่นและองค์ประกอบศิลป์ต่างๆ ในกระบวนการสร้างสรรค์งานนี้

จากการทบทวนแนวคิดและทฤษฎีข้างต้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎีมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานสรุปได้ว่า “ผลงานละครหุ่นสำหรับเด็กจะต้องสร้างจากประเด็นปัญหาจากสิ่งรอบตัวเพื่อให้เกิดพัฒนาการการเรียนรู้ให้กับเด็กที่สามารถเข้าถึงได้ เนื้อเรื่องมีลำดับเหตุการณ์ที่เป็นเหตุเป็นผล และการถ่ายทอดผ่านท่าทางและกลไกของหุ่นก็เป็นเรื่องสำคัญ เพราะถ้าหุ่นมีการเคลื่อนไหวอวัยวะต่างๆ มีการแสดงอารมณ์และความรู้สึกได้ จะทำให้ผู้ชมรู้สึกตัวละครหุ่นมีชีวิต จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถนำผู้ชมกลุ่มเป้าหมายไปสู่การเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นปัญหาและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการทิ้งขยะที่ถูกต้อง”

## ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยได้วางแผนการดำเนินงานและขั้นตอนสร้างสรรค์โดยแบ่งออกเป็น 1) การสร้างบทละครหุ่น 2) การสร้างสรรค์หุ่น 3) กระบวนการสร้างละครหุ่นและกำกับการแสดงหุ่น 4) การนำเสนอผลงานละครหุ่น โดยการดำเนินงานเกิดขึ้นระหว่างเดือนสิงหาคม 2562 ถึง เดือนมกราคม 2563 ดังนี้

### 1. การสร้างบทละครหุ่น (เดือนสิงหาคม 2562 – เดือนมกราคม 2563)

ผู้วิจัยทำการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาขยะจากแหล่งต่างๆ ได้แก่ เว็บไซต์ ข่าวสาร และการลงพื้นที่ชุมชนทำให้ทราบว่า ขยะส่งผลกระทบต่อทั้งสิ่งมีชีวิตและธรรมชาติสิ่งแวดล้อม และสาเหตุหลักมาจากพฤติกรรมการทิ้งขยะที่มักง่ายไม่ถูกที่ของมนุษย์ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลข้างต้นมาใช้ในการสร้างบทละคร โดยเริ่มจากการกำหนดแก่นความคิดหลักของเรื่องที่ว่า พฤติกรรมการทิ้งขยะที่ง่ายของมนุษย์จะนำมาซึ่งความสูญเสีย เพื่อนำเสนอพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีนิสัยชอบ

สร้างขยะ ชาดจิตสำนึกเรื่องการทิ้งขยะอย่างถูกวิธี ซึ่งทำให้เกิดผลกระทบและความสูญเสียต่อชีวิตอื่น โดยได้สร้างตัวละครต่างๆ ดังนี้

1) เด็กชายตะวัน ตัวละครหลักของเรื่อง เป็นเด็กชายที่มีนิสัยมักง่าย ชอบทิ้งขยะไม่เป็นที่ ซึ่งสาเหตุที่ทำให้ตัวละครหลักเป็นเด็กเพราะอายุตรงกับกลุ่มเป้าหมายของการวิจัย กลุ่มเป้าหมายจะรู้สึกเข้าถึงตัวละครเด็กชายตะวันเป็นเหมือนตัวเองหรือเพื่อนที่สนิท

2) ตัวละครวาท เป็นพี่ใหญ่ที่คอยดูแลสัตว์ทะเลต่างๆ จะคอยกินขยะที่อยู่ใต้ทะเล ตัวละครวาทในเรื่องเทียบเคียงจากวาทในทะเล

3) ตัวละครปีศาจขยะ เป็นตัวละครจินตนาการ เป็นภาพแทนของขยะพฤติกรรมด้านลบของมนุษย์เราทุกคนที่จะมีความมักง่าย

4) ตัวละครปู เป็นตัวละครที่มีความอยากรู้อยากเห็นสิ่งใหม่ๆ ชอบความท้าทาย เทียบเคียงจากสัตว์ที่ได้รับความเดือดร้อนจากขยะติดตัวไม่สามารถกินอาหารและใช้ชีวิตปกติได้

5) ตัวละครเต่า เป็นตัวละครที่รักความสงบ ได้รับผลกระทบจากขยะที่ลอยอยู่ในทะเล เทียบเคียงจากสัตว์ทะเลที่ไม่สามารถรอดพ้นจากผลกระทบจากขยะได้

6) ตัวละครปลาเล็ก เป็นตัวละครที่ซื่อๆ ตามไม่ทันเล่ห์เหลี่ยมของใคร และได้รับผลกระทบจากขยะกินขยะเป็นอาหาร เทียบเคียงจากปลาในทะเลที่กินเศษขยะต่างๆ สะสมในท้องจนตาย

7) ตัวละครแมงกะพรุน เป็นตัวละครที่ฉลาด นำตะวันให้มาเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นใต้ท้องทะเล เทียบเคียงจากคนที่มีจิตสำนึกที่ดี รู้ว่าพฤติกรรมการทิ้งขยะที่ไม่ถูกที่จะส่งผลกระทบต่ออย่างไร

ผู้วิจัยกำหนดโครงเรื่องโดยให้ตะวันเป็นตัวละครหลัก และเริ่มเรื่องจากการแสดงพฤติกรรมต่างๆ เช่น นิสัยมักง่ายชอบทิ้งขยะไม่เป็นที่ ไม่มีระเบียบและชอบแกล้งคนอื่น ตะวันทิ้งขยะลงพื้นดินและแม่น้ำ ทำให้ตะวันโดนปีศาจนำตัวลงไปทะเลและต้องต่อสู้กับปีศาจจนชนะให้ได้ ถ้าไม่ชนะก็ไม่สามารถกลับไปโลกที่จากมาได้ ซึ่งโครงเรื่องร่างที่ 1 มีดังนี้

## ตารางที่ 1 โครงสร้างบทร่างที่ 1

โครงสร้างบท	เหตุการณ์
ปูพื้นเรื่อง	ตะวันกลับจากโรงเรียน ชื่อของกินมากมาย ตะวันได้ทิ้งขยะและเศษขวดน้ำลงพื้น
จุดเริ่มเรื่อง	ตะวันเดินเข้ามาในห้องนอนของตนเอง และวางขยะที่กินเสร็จแล้วเต็มพื้นห้อง
จุดพัฒนาเรื่อง	สิ่งของและขยะในห้องลุกขึ้นมาคุยกันเพราะไม่พอใจที่ตะวันไม่ยอมดูแลเก็บตนเอง
จุดวิกฤต	ตะวันโดนดูดเข้าไปในเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่น ไปยังเมืองที่ไม่รู้จักและโดนน้ำพัดพาไปในแม่น้ำและไหลลงทะเล
จุดสูงสุดของเรื่อง	ตะวันเจอกับวาฬสัตว์ที่ตัวเองชอบ วาฬอ้าปากเพื่อดูกินขยะ แต่กลับดูดตะวันเข้าไปข้างในท้องด้วย ขยะที่เข้าไปในท้องวาฬรวมตัวเป็นปีศาจขยะและเกิดการต่อสู้กับตะวัน
จุดพลิกผัน	ตะวันต่อสู้กับปีศาจขยะแต่มีถุงพลาสติกครอบหัวอยู่ ทำให้ไม่สามารถสู้กับปีศาจขยะได้ ปีศาจเลยเอาเหล็กแหลมแทงทะลุท้องวาฬ ทำให้วาฬต้องตาย
จุดคลี่คลาย	ตะวันหลุดมาจากท้องวาฬ เห็นวาฬและสัตว์ทะเลตัวอื่นๆ ตาย ตะวันโดนดูดไปที่หน้าคอมพิวเตอร์เหมือนเดิม ตะวันตกใจและกลัวจะเป็นจริงจึงรีบออกไปตามเก็บขยะที่ตนเองได้ทิ้งไว้ข้างนอก
จบเรื่อง	ตะวันกลับเข้ามาในห้องตัวเองอีกครั้งได้เห็นขยะที่อยู่ในห้อง ตะวันจึงเก็บไปทิ้งที่ถังขยะอย่างถูกประเภท

โครงสร้างบทร่างที่ 1 เนื้อเรื่องเป็นการเล่าที่มาของขยะ เป็นเหมือนข้อมูลการเดินทางของขยะจากบกไปสู่ทะเล เห็นผลกระทบของขยะน้อยไปและขาดความน่าตื่นเต้น ไม่เห็นความเสียหายที่เกิดจากการทิ้งขยะที่มั่งง่ายของมนุษย์ มีการปรับเปลี่ยนให้ตอนเริ่มอยู่ที่สวนสาธารณะริมน้ำ และตะวันมีพฤติกรรมการทิ้งขยะที่มั่งง่ายในที่สวนรวมโดยการทิ้งขยะลงน้ำ เป็นเหตุทำให้น้ำทะเลเน่าเสียสัตว์ทะเลตาย และตะวันต้องไปเจอปัญหาขยะทำร้ายสัตว์ทะเลและต้องแก้ไขปัญหานั้นได้ และปรับเนื้อเรื่องทำให้ได้โครงสร้างบทร่างที่ 2 ดังนี้

## ตารางที่ 2 โครงสร้างบทร่างที่ 2

โครงสร้างบท	เหตุการณ์
ปูพื้นเรื่อง	ตะวันไปเที่ยวนั่งกินอาหารที่ซื้อมา โยนขวดน้ำที่กินหมดแล้วทิ้งในน้ำแกงปลาทูให้ตกใจ แกงถึงขยະ 4 สีโดยไม่ทิ้งขยະลงถัง
จุดเริ่มเรื่อง	ถึงขยະไม่พอใจบอกให้ตะวันทิ้งขยະให้ลงถังดีๆ แต่ตะวันไม่เชื่อฟังยังทิ้งขยະลงแม่น้ำเหมือนเดิม
จุดพัฒนาเรื่อง	ปีศาจขยະได้พลังจากขยະที่ตะวันทิ้ง ปีศาจโผล่ขึ้นมาจากน้ำดูขยະและตะวันลงไปยังทะเล
จุดวิกฤต	ตะวันสลบอยู่ในทะเลมีวาฬเข้ามาปลุก ตะวันตกใจที่อยู่ในทะเลและดีใจที่วาฬจะพาไปเที่ยวในทะเล เจอสัตว์ที่ติดขยະจึงเข้าไปช่วยพร้อมกับวาฬที่ช่วยกินขยະในทะเล
จุดสูงสุดของเรื่อง	ตะวันเดินตามแมงกะพรุนได้พบกับซากสัตว์ที่ตายเพราะขยະ มีปีศาจเข้ามาทำร้ายปลา ตะวันเข้าไปขวางปีศาจจึงทำให้เกิดการต่อสู้กัน
จุดพลิกผัน	วาฬเข้ามาช่วยตะวันจัดการกับปีศาจขยະ สุดท้ายวาฬก็กินปีศาจเข้าไปและวาฬก็ตายลง
จุดคลี่คลาย	ตะวันเสียใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น โทษตัวเองที่เป็นคนทิ้งขยະทำให้สัตว์ทะเลตาย จึงลุกมาเก็บขยະในทะเล แต่ตะวันโดนตุ๊กกลับฝั่งเสียก่อน
จบเรื่อง	ตะวันได้กลับมาที่เดิมและได้สำนึกผิด ถึงขยະปลอบใจตะวันและช่วยกันแยกขยະลงถังจนหมด

โครงสร้างบทร่างที่ 2 เห็นผลกระทบจากขยະน้อยไป ขาดการกระทำที่ต่อเนื่องทำให้เรื่องไม่สื่อสารประเด็นเรื่องความสูญเสียที่เกิดจากขยະ และไม่เห็นความสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่อง ปรับแก้โดยการเพิ่มตัวละครสัตว์ทะเลติดขยະมากขึ้น และบางตัวโดนขยະทำร้ายจนถึงแก่ชีวิต เพิ่มความสัมพันธ์การกระทำของตะวันที่มีต่อตัวละครถึงขยະ 4 สี เพราะถึงขยະ 4 สีเป็นตัวละครที่สำคัญที่ช่วยให้ขยະมีที่อยู่ ถูกที่ถูกประเภท แต่ตะวันก็ไม่เชื่อฟังถึงขยະทำให้เกิดความเสียหายเกิดขึ้น จากการปรับเนื้อเรื่องทำให้ได้โครงสร้างบทร่างที่ 3 ดังนี้

### ตารางที่ 3 โครงสร้างบทร่างที่ 3

โครงสร้างบท	เหตุการณ์
ปูพื้นเรื่อง	ตะวันไปเที่ยวทะเล นั่งเล่นกินอาหารที่ซื้อมา โยนขวดน้ำที่กินแล้วทิ้งในน้ำ แกล้งปลาและแกล้งถึงขยะ 4 สีโดยที่ไม่ทิ้งขยะลงถัง
จุดเริ่มเรื่อง	ถึงขยะไม่พอใจในพฤติกรรมของตะวันบอกให้ตะวันทิ้งขยะให้ลงถังดีๆ แต่ตะวันไม่เชื่อฟังยังทิ้งขยะลงทะเลเหมือนเดิม
จุดพัฒนาเรื่อง	ปีศาจขยะได้พลังจากขยะที่ตะวันทิ้งลงทะเล ปีศาจโผล่ขึ้นมาจากทะเลดูดขยะและตะวันลงไปยังทะเล และพาไปสู่โลกใต้ท้องทะเล
จุดวิกฤต	ตะวันสลบอยู่ในทะเลเลมียวาฬเข้ามาปลุก ตะวันตื่นใจที่ว่าจะพาไปเที่ยวในทะเล ตะวันเจอสัตว์ที่ติดขยะจึงเข้าไปช่วยพร้อมกับวาฬที่ช่วยกินขยะ วาฬอ้วกเอาขยะออกมา ตะวันและถึงขยะ 4 สีห้ามวาฬไว้ไม่ให้กินขยะ ตะวันเก็บขยะแยกจนหมด ถึงขยะก็ชวนตะวันกลับ แต่ตะวันไม่กลับเพราะเป็นห่วงวาฬ
จุดสูงสุดของเรื่อง	ตะวันว่ายน้ำตามวาฬไปนอนด้วย มีแมงกะพรุนเข้ามาล่อให้ตะวันเดินตามไป โผล่ที่ถ้ำมีซากสัตว์ทะเลที่ตาย และมีปีศาจเข้ามาทำร้ายปลา ตะวันเข้าไปขวางทำให้เกิดการต่อสู้กัน
จุดพลิกผัน	วาฬเข้ามาช่วยตะวันจัดการกับปีศาจขยะ วาฬกินปีศาจเข้าไปทำให้วาฬตาย
จุดคลี่คลาย	ตะวันเสียใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รู้สึกผิดที่ทิ้งขยะไม่เป็นที่จึงลุกมาเก็บขยะในทะเลเพื่อจะเอาขึ้นมาทิ้งให้ถูกต้อง แต่ตะวันโดนดูดกลับฝั่งเสียก่อน
จบเรื่อง	ตะวันได้กลับมาที่เดิมและได้สำนึกผิด ถึงขยะจึงเข้ามาลอบใจและเห็นว่าตะวันได้เรียนรู้แล้ว ตะวันและถึงขยะ 4 สีช่วยกันคัดแยกขยะบนพื้นดินจนหมด

ในช่วงการพัฒนาโครงสร้างบทร่างที่ 3 มีการออกเเร่แสดงในพื้นที่ชุมชน ทำให้เห็นว่าเนื้อเรื่องมีการให้ข้อมูลในการแยกขยะทั้ง 4 ประเภท แต่ไม่มีการวัดประเมินผลว่าผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเข้าใจการคัดแยกขยะที่ถูกประเภทได้ จึงมีการปรับแก้ตัวบทให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเข้ามามีส่วนร่วมในการช่วยตะวันคัดแยกขยะในตอนกลางของเรื่องที่มีการต่อสู้กับปีศาจขยะและต้องจัดการขยะให้หมดจากทะเล เพื่อเป็นการประเมินผลความเข้าใจในการคัดแยกขยะอย่างถูกประเภทของผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย ปรับแก้เนื้อเรื่องจนได้โครงสร้างบทร่างที่ 4 ดังนี้

## ตารางที่ 4 โครงสร้างบทร่างที่ 4

โครงสร้างบท	เหตุการณ์
ปูพื้นเรื่อง	ตะวันไปเที่ยวทะเล นั่งเล่นกินอาหารที่ชื่อว่า นึกสนุกโยนขวดน้ำที่กินหมดแล้วทิ้งในทะเลเพราะจะแกล้งให้ปลาที่อยู่ในทะเลตกใจ และแกล้งถึงขยะ 4 สีโดยที่ไม่ทิ้งขยะลงถัง
จุดเริ่มเรื่อง	ถึงขยะไม่พอใจพฤติกรรมของตะวันบอกให้ตะวันทิ้งขยะลงถังดีๆ ตะวันไม่เชื่อฟังยังทิ้งขยะลงทะเลเหมือนเดิม
จุดพัฒนาเรื่อง	ปีศาจขยะได้พลังจากขยะที่ตะวันทิ้งลงทะเล ปีศาจโผล่ขึ้นมาจากทะเลดูดเหล่าขยะและตะวันลงไปยังทะเล และพาไปสู่โลกใต้ท้องทะเล
จุดวิกฤต	ตะวันสลบอยู่ใต้ท้องทะเลมีวาฬเข้ามาปลุก ตะวันตกใจที่อยู่ในทะเลและตะวันดีใจที่เห็นวาฬและวาฬพาตะวันเที่ยวในทะเล ได้เจอสัตว์ที่ติดขยะและบาดเจ็บจากขยะจึงเข้าไปช่วย วาฬก็ช่วยกินขยะในทะเลและอ้วกเอาขยะออกมา ตะวันและถึงขยะ 4 สีลงมาช่วยห้ามวาฬไม่ให้กินขยะ เมื่อตะวันเก็บขยะหมดถึงขยะก็ชวนตะวันกลับแต่ตะวันหวั่งวาฬจึงยังไม่กลับ
จุดสูงสุดของเรื่อง	วาฬว่ายไปนอน ตะวันตามวาฬไปนอนด้วย แมงกะพรุนเข้ามาล่อให้ตะวันเดินตาม จบไปโผล่ที่ถ้าพบซากสัตว์ทะเลที่ตายทำให้ตะวันกลัว ปีศาจปรากฏตัวขึ้นทำร้ายปลา ตะวันเข้าไปขวางปีศาจจึงทำให้เกิดการต่อสู้กัน
จุดพลิกผัน	ตะวันดึงขยะของปีศาจออก วาฬเข้ามาช่วยตะวันโดยที่วาฬกินขยะที่ปีศาจวางใส่ตะวันทำให้วาฬทรุดลง ตะวันโกรธที่วาฬโดนทำร้ายจึงเข้าไปจอบขี้กับปีศาจ แต่สู้ไม่ไหว ถึงขยะ 4 สีเข้ามาช่วยตะวัน แต่ตะวันไม่สามารถเก็บขยะได้หมดจึงได้เรียกกลุ่มผู้ชมเป้าหมายมาช่วยกันเก็บขยะลงถัง ทำให้ปีศาจไม่สามารถเรียกรวมขยะได้เมื่อเก็บหมดปีศาจก็ตาย ตะวันดีใจที่ชนะปีศาจและขอบคุณคนที่มาช่วยและพาคนที่มาช่วยกลับที่นั่น ตะวันกลับมาดูวาฬก็เห็นว่าวาฬกำลังว่ายน้ำขึ้นมาหาตนตะวันกำลังดีใจ แต่วาฬว่ายได้ไม่นานนางหายท้องและตาย
จุดคลี่คลาย	ตะวันเสียใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รู้สึกผิดจึงลุกมาเก็บขยะในทะเล แต่ตะวันโดนตุ๊กตกลับฝั่งเสียก่อน
จบเรื่อง	ตะวันได้กลับมาที่เดิมและได้สำนึกผิด ถึงขยะจึงเข้ามาปลอบใจและเห็นว่าตะวันได้เรียนรู้แล้วตะวันและถึงขยะ 4 สีช่วยกันคัดแยกขยะบนพื้น

โครงสร้างบทร่างที่ 4 มีการเปลี่ยนช่วงที่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายมาช่วยตะวันเก็บขยะกลางเรื่องไปในตอนท้ายเรื่อง เพราะการที่วางให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเข้ามาช่วยคัดแยกขยะตอนกลางเรื่อง ทำให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายไม่มีสมาธิกับการดูละครหลังจากที่ออกไปช่วยเก็บขยะแล้ว ทำให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายไม่ได้รับสารของเรื่องจน

ครบถ้วน และการเปลี่ยนไว้ในตอนท้ายเรื่องก็เป็นการวัดประเมินผลความเข้าใจ ในการแยกขยะที่ถูกประเภทหลังจากชมละครได้ ปรับแก้โครงสร้างบทร่างที่ 4 จนโครงสร้างบทครั้งที่ 5 ดังนี้

### ตารางที่ 5 โครงสร้างบทร่างที่ 5

โครงสร้างบท	เหตุการณ์
ปูพื้นเรื่อง	ตะวันไปเที่ยวทะเล นั่งเล่นกินอาหารที่ซื้อติดมือมา นึกสนุกโยนขวดน้ำที่กินหมดแล้วทิ้งในทะเลเพราะจะแกล้งให้ปลาที่อยู่ในทะเลตกใจ และแกล้งถึงขยะ 4 ถังโดยที่ไม่ทิ้งขยะลงถัง
จุดเริ่มเรื่อง	ถึงขยะไม่พอใจในพฤติกรรมของตะวันบอกให้ตะวันทิ้งขยะให้หลังตั้งๆ แต่ตะวันไม่เชื่อฟังยังทิ้งขยะลงทะเลและทิ้งขยะมากกว่าเดิม
จุดพัฒนาเรื่อง	ปีศาจขยะได้พลังจากขยะที่ตะวันทิ้งลงทะเล ปีศาจโผล่ขึ้นมาจากทะเลดูเหล่าขยะและตะวันลงไปยังทะเล และพาไปสู่โลกใต้ท้องทะเล
จุดวิกฤต	ตะวันสลบอยู่ใต้ท้องทะเล มีวาฬเข้ามาปลุกตะวันตื่นมาตกใจที่อยู่ใต้ท้องทะเลและตื่นเต้นที่ตนสามารถหายใจในน้ำได้ ตะวันดีใจที่เห็นวาฬและวาฬพาตะวันเที่ยวในทะเล ได้เจอเหล่าสัตว์ที่ติดขยะและได้บาดเจ็บจากขยะจึงเข้าไปช่วยเหลือพร้อมกับวาฬที่ช่วยกินขยะในทะเล วาฬอ้วกเอาขยะที่กินไปออกมา วาฬจะเข้ามากินขยะอีกตะวันห้ามวาฬและมีถังขยะ 4 สีลงมาช่วยห้าม ตะวันเก็บขยะจนหมดถังขยะชวนกลับแต่ตะวันห่วงวาฬจึงยังไม่กลับ
จุดสูงสุดของเรื่อง	ตะวันว่ายตามวาฬไปนอนด้วย แมงกะพรุนเข้ามาล่อให้ตะวันเดินตาม จนไปโผล่ที่ถ้ำพบกับซากสัตว์ทะเลที่ตาย ปีศาจปรากฏตัวขึ้นทำร้ายปลา ตะวันเข้าไปขัดขวางปีศาจจึงทำให้เกิดการต่อสู้กัน
จุดพลิกผัน	ตะวันดึงขยะของปีศาจออก วาฬเข้ามาช่วยตะวันโดยที่วาฬกินขยะที่ปีศาจขว้างใส่ตะวันทำให้วาฬทรุดลง ตะวันโกรธที่วาฬโดนทำร้ายจึงเข้าไปจะสู้กับปีศาจแต่สู้ปีศาจไม่ไหว ถึงขยะ 4 สีเข้ามาช่วยตะวันโดยการที่เก็บขยะใส่ถัง เมื่อเก็บหมดปีศาจก็ตายตะวันดีใจที่ชนะปีศาจรีบกลับมาดูวาฬก็เห็นว่าวาฬดีขึ้น แต่ไม่นานก็หายใจท้องลงและตาย
จุดคลี่คลาย	ตะวันเสียใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น รู้สึกผิดที่ตนทิ้งขยะทำให้สัตว์ต้องตาย จึงลุกมาเก็บขยะในทะเล แต่ตะวันโดนตุ๊กกลับฝั่งเสียก่อน
จบเรื่อง	ตะวันได้กลับมาที่เดิมและได้สำนึกผิดถึงขยะจึงเข้ามาลอบใจ ตะวันและถึงขยะ 4 สีช่วยกันคัดแยกขยะ ตะวันเรียกผู้ชมกลุ่มเป้าหมายมาช่วยเก็บขยะลงถังให้ถูกประเภทพอเก็บเสร็จก็พาผู้ชมกลับเขาที่ ตะวันเห็นสุนัขหัวติดกระป๋องวิ่งเข้ามาจึงช่วยดึงกระป๋องออก ตะวันและสุนัขก็เล่นสนุกด้วยกัน

โครงสร้างบทร่างที่ 5 ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนเรื่องตลอดทั้งเรื่อง ต้นเรื่อง กลางเรื่อง และช่วงจบเพื่อให้การสร้างบทละครและหาความต้องการของตัวละคร แต่ละตัวได้ชัดเจนมากขึ้น สามารถสะท้อนและสื่อสารประเด็นเรื่องการตระหนักรู้และสร้างความเข้าใจในการทิ้งขยะอย่างถูกวิธีได้ สามารถสร้างสรรค์บทละครเวทีที่น่าเสนอ เป็นละครหุ่นเรื่อง มหัศจรรย์ของวัน-วาฬต่อสาธารณชนโดยมีระยะเวลา 30 นาที

ข้อค้นพบที่ผู้วิจัยค้นพบในการสร้างสรรค์บทละครคือ การสร้างบทละคร นั้นเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวและสร้างสรรค์ภาพให้เกิดขึ้น จำเป็นต้องสอดแทรกประเด็นข้อมูลความรู้แก่นความคิดหรือสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ ต้องการที่จะนำเสนอต่อผู้ชม ผู้เขียนบทต้องศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับขยะและภาวะวิกฤต ของขยะที่เกิดขึ้นในปัจจุบันที่หลากหลายและหาแนวทางในการเชื่อมโยงเรื่องราวให้ มีความสนุกสนานต่อเนื่องสมเหตุสมผลเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเด็กและสามารถ ถ่ายทอดแก่นความคิดหลักของเรื่อง “การทิ้งขยะที่มีก่ง่าย ส่งผลร้ายต่อหลายชีวิต” ต่อกลุ่มเป้าหมายได้

## 2. กระบวนการสร้างสรรค์หุ่น

แนวคิดหลักในการนำขยะมาสร้างสรรค์เป็นตัวละครหุ่นนั้น เนื่องจากขยะ สามารถนำมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานประดิษฐ์ได้หลากหลาย บางประเภทนำ กลับมาใช้ใหม่หรือใช้ซ้ำให้เกิดประโยชน์ได้ เช่น งานประดิษฐ์กระถางต้นไม้จากขวด พลาสติก กระจุกออมสินจากกล่องกระดาษที่ไม่ใช้แล้วนำมาตกแต่งระบายสีให้สวยงาม เป็นต้น จากสิ่งประดิษฐ์เหล่านี้ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการนำขยะมาสร้างสรรค์เป็น ตัวละครหุ่นเพื่อทำให้ขยะหลากหลายประเภทนั้นกลับมาสร้างคุณค่าผ่านการ สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ให้เกิดเป็นตัวละครหุ่นเพื่อใช้ในการนำเสนอเป็นละครหุ่นในครั้งนี้

ก่อนการสร้างสรรค์หุ่นผู้วิจัยได้ตีความ วิเคราะห์บทและกำหนดลักษณะ ตัวละคร เพื่อนำมาออกแบบหุ่นทุกตัวละคร ให้ตรงตามเงื่อนไขของบทละคร ซึ่งตัว ละครต่างๆ ประกอบด้วย

1) ตัวละครในโลกความจริง ได้แก่ เด็กชายตะวัน เป็นตัวละครหลัก ผู้วิจัยค้นหาลักษณะรูปร่างใบหน้าให้ตัวละครมีคาแรคเตอร์ ลักษณะนิสัยตรงตาม บทละคร โดยจินตนาการจากพฤติกรรมที่บ่งบอกนิสัยของตัวละคร

2) ตัวละครในโลกจินตนาการ-ใต้ท้องทะเล ได้แก่ วาฬ ผูงปลา และ ปลาฉลาม โดยมิววและผูงปลาเป็นสัตว์ที่มีอยู่ใต้ท้องทะเลจริง ได้ศึกษาการเคลื่อนไหวลักษณะรูปร่างก่อนที่จะนำมาออกแบบกลไกในการสร้างหุ่น มีเพียงปลาฉลามที่ไม่มีอยู่จริง ผู้วิจัยได้จินตนาการมาจากสัตว์ทะเลหลายชนิดที่มีฟันแหลมคม เช่น ปลาปิรันยา ฉลาม แล้วนำมาออกแบบรูปร่างหน้าตาขึ้นใหม่ให้มีความเป็นปลาฉลาม จากนั้นได้รวบรวมขยะประเภทต่างๆ เพื่อนำมาใช้สร้างสรรค์หุ่นโดย **โจทย์ของผู้วิจัย**ในการดำเนินงานคือ **การเปลี่ยนขยะให้เป็นตัวละครหุ่น** อีกทั้งหุ่นจะต้องเหมาะสมสำหรับกลุ่มผู้ชมเด็ก เพราะหุ่น สามารถสื่อสารต่อยอดความคิดในการเรียนรู้ สร้างจินตนาการต่อผู้ชมในวัยเด็ก และสร้างแรงจูงใจให้เด็กเกิดความสนใจติดตามชมละครได้ โดยการสร้างสรรค์และพัฒนาตัวละครหุ่นแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

#### ตารางที่ 6 ส่วนที่ 1 : การสร้างสรรค์และพัฒนาตัวละครหุ่นเด็กชายตะวัน

ลำดับ	ภาพประกอบ	การสร้างสรรค์และพัฒนาหุ่น
1		<p><b>การตีความตัวละคร</b> เด็กชายตะวันเป็นตัวละครที่เป็นมนุษย์ และต้องแสดงพฤติกรรมต่างๆ ให้คล้ายกับมนุษย์จริงๆ ดังนั้นจึงต้องสร้างหุ่นให้มีลักษณะรูปร่างให้ใกล้เคียงกับมนุษย์มากที่สุด ตัวละครอายุประมาณ 12 ปี การแต่งกายด้วยเสื้อผ้าสมัยล่าสุด มีนิสัยคือ ชี้ส่าย เป็นเด็กอยากรู้อยากทดลอง</p> <p><b>การออกแบบ</b> กำหนดโครงสร้างของหุ่นให้มีแขน ขา ลำตัว และศีรษะที่สามารถหักงอได้ ให้เคลื่อนไหวกระฉับกระเฉง คล่องแคล่วองไว <b>วัสดุและโครงสร้าง</b> เริ่มต้นจากเศษผ้าเก่าๆ นำมาซักทำความสะอาด จากนั้นนำมาตัดรวมกันและแบ่งสัดส่วนให้เกิดเป็นรูปร่างลักษณะส่วนต่างๆ ให้มีแขน ขา ลำตัว และศีรษะคล้ายมนุษย์ ทดลองให้ผู้เข็ดลองบังคับส่วนต่างๆ ให้หุ่นมีชีวิต</p> <p><b>ปัญหาและการแก้ไข</b> หุ่นที่สร้างสรรค์ขึ้นจากเศษผ้าไม่มีโครงสร้างที่เป็นแกนยึดส่วนภายใน ทำให้แขน ขา ลำตัวของหุ่นหักงอไปหลายทิศทางจึงทำให้ควบคุมการเข็ดได้ยาก และการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นยังไม่เหมือนกับการเคลื่อนไหวของมนุษย์</p>

2	 	<p>การออกแบบ สร้างกลไกของหุ่นให้สามารถขยับเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ในร่างกาย เพื่อให้สามารถสื่อสารต่อผู้ชมได้มากขึ้นในการทำิรยาท่าทางต่างๆ เช่น กิน นอน พุด หุ่นสามารถกระพริบตา กรอกลูกตาไปทางซ้าย-ขวา และขยับปากได้</p> <p>วัสดุและโครงสร้าง ใช้วัสดุจากเศษผ้าและกระดาษผสมกับกาวน้ำแล้วปั้นเป็นรูปทรงต่างๆ มาติดประกอบกับโครงลวดเพื่อให้หุ่นมีความแข็งแรงในส่วนแกนร่างกายหุ่นใช้ท่อนไม้และหุ้มทับด้วยเศษผ้า</p> <p>ปัญหาและการแก้ไข ร่างกายของหุ่นแข็งแรงมากขึ้น แต่หุ่นมีน้ำหนักมากเกินไป เป็นอุปสรรคต่อผู้เชิด และจุดเชื่อมต่อแขนขาบังคับทิศทางได้ค่อนข้างยากเพราะไม่มีวัสดุที่มีความแข็งแรงหักงอได้ จึงแก้ไขปัญหาดังกล่าวการใช้ลวดอ่อนใส่เข้าไปบริเวณข้อต่อแขนขาของหุ่น</p>
3	  	<p>การออกแบบ พัฒนาจากบทละครที่ต้องการให้ตัวละครรูปร่างอ้วน เป็นเด็กผู้ชายอายุประมาณ 9 ปี หุ่นสามารถขยับกลไกบนใบหน้าได้ จึงสร้างสรรค์หุ่นตัวใหม่เพื่อให้ตรงกับความต้องการจากบทละคร และน้ำหนักเบา</p> <p>วัสดุและโครงสร้าง โครงสร้างภายในเป็นทอพลาสติก แล้วใช้โฟมในการหุ้มทับ ปะติดด้วยกระดาษผสมกาวเพื่อช่วยให้หุ่นมีผิวเรียบ เชื่อมแขนขาด้วยลวด เพื่อให้ผู้เชิดสามารถควบคุมทิศทาง การเชิดแขนขาได้ ทาสีและสวมใส่เสื้อผ้าให้หุ่นมีลักษณะรูปร่างเลียนแบบมนุษย์</p> <p>ปัญหาและการแก้ไข ลวดที่เชื่อมขามักจะหลุดหรือขาดจึงเพิ่มลวดให้แข็งแรง เพราะส่วนขาเป็นส่วนที่มีการเคลื่อนไหวมากที่สุด จึงจำเป็นที่จะต้องเพิ่มความทนทานต่อแรงฉุดกระชาก ใบหน้าของหุ่นผู้เชิดไม่สามารถบังคับกลไกได้พร้อมกัน ซึ่งต้องเลือกควบคุมอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น บังคับปากให้ขยับ บังคับตาให้กระพริบ หรือบังคับลูกตาให้มองไปทางซ้าย-ขวา</p> <p>เนื่องจากกลไกในการบังคับอยู่รวมกันในบริเวณศีรษะของหุ่น และผู้เชิดสามารถใช้มือเพียง หนึ่งข้างเท่านั้นที่สามารถเข้าควบคุมได้ จึงไม่สามารถบังคับกลไกได้ทั้งหมด เพราะในขณะที่หุ่นต้องใช้ในการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วและบังคับหลายส่วนพร้อมกัน</p>

## ตารางที่ 7 ส่วนที่ 2 : การสร้างสรรค์ตัวละครหุ่นสัตว์ต่างๆ ใต้อท้องทะเล

ลำดับ	ภาพประกอบ	การสร้างสรรค์และพัฒนาหุ่น
1		<p><b>การตีความตัวละคร</b> วาฬ เป็นตัวละครที่มีขนาดใหญ่เป็นผู้ปกป้องเหล่าสัตว์ทะเลต่างๆ มีการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้า</p> <p><b>การออกแบบ</b> กำหนดรูปร่างลักษณะคล้ายกับวาฬจริง แต่ขนาดเล็กย่อส่วนลง และต้องมีสีสันที่สวยงาม สัตว์ส่วนลำตัวทังข้อได้ 5 จุด และสามารถอ้าปากกินขยะได้</p> <p><b>วัสดุและโครงสร้าง</b> โครงสร้างด้านในเป็นแผงลวดและกระดาษลัง หุ้มด้วยเศษกระดาษอีก 3 ชั้น</p> <p><b>ปัญหาและการแก้ไข</b> การสร้างสัดส่วนแบบแยกชิ้นส่วนแล้วนำมาประกอบเข้าด้วยกันใหม่ วาฬมีลักษณะตัวใหญ่กว่าตัวละครอื่นๆ ทำให้หุ่นมีน้ำหนักมากและเชิดได้ยาก แก้ไขโดยการเอาโครงลวดด้านในออกและลดกระดาษออก 1 ชั้น ทำให้วาฬมีน้ำหนักเบาลง แต่ต้องเพิ่มการเพื่อให้หุ่นมีความแข็งแรง</p>
2		<p><b>การตีความตัวละคร</b> ผึ้งปลาใต้อท้องทะเล เป็นเหล่าปลาหลากหลายชนิดที่แหวกว่ายไปมา เป็นฝูงปลารวมตัวไม่มีความดุร้าย มีความสดใสสวยงาม เป็นมิตรกับเด็กชายตะวัน</p> <p><b>การออกแบบ</b> หุ่นผึ้งปลาแต่ละตัวต้องมีสีสันที่สดใสสวยงาม ออกแบบให้ลำตัวปลาสามารถแหวกว่ายโค้งงอและอ้าปากได้</p> <p><b>วัสดุและโครงสร้าง</b> ใช้วัสดุจากกระดาษลังเป็นโครงสร้างลำตัวโดยแบ่งสัดส่วนให้เป็นท่อนที่ไม่เชื่อมต่อกัน เพื่อให้สามารถโค้งงอลำตัวได้ และใช้แก้วพลาสติกตัดเป็นชิ้นส่วนของเกล็ดปลา และตกแต่งด้วยสีน้ำให้สวยงาม</p> <p><b>ปัญหาและการแก้ไข</b> การเน้นสีตกแต่งที่มีความสมดุลกับแสงไฟบนเวที เช่น สีแดง สีน้ำเงิน สีเหลือง สีเขียว เป็นต้น ใช้วิธีการทดลองทาสีไปบนหุ่นแล้วนำไปทดลองเชิดบนเวทีที่มีไฟแสงสีสมบูรณเพื่อดูความสวยงามเหมาะสมขณะทำการแสดงอยู่บนเวที ผลปรากฏว่า สีที่ใกล้เคียงกันเช่น สีส้มกับสีแดงเมื่อถูกไฟแสงสีบนเวทีมากระทบทำให้สีมีความกลมกลืนไม่เกิดมิติ แก้ไขปัญหาโดยการเลือกสีที่มีความตัดกันมาตกแต่งตัวละครทำให้เกิดสีสันที่มีความหลากหลายและสวยงามมากยิ่งขึ้น</p>
3		<p><b>การตีความตัวละคร</b> ปีกาจขะเป็นตัวละครที่เกิดจากจินตนาการ เป็นผู้มีพลังพิเศษ เป็นผู้ครองโลกขะใต้ทะเล มีบริวารเป็นเศษขะต่างๆ มีลักษณะดุร้าย</p> <p><b>การออกแบบ</b> ออกแบบโดยการนำเอาสัตว์ดุร้ายในทะเลมาเป็นแรงบันดาลใจ เช่น ปลาปิรันยา ฉลาม ที่มีฟันและสายตาอันแหลมคม นำจุดเด่นของสัตว์แต่ละตัวมารวมกันเป็นใบหน้าของปีกาจ เพื่อให้ตัวละครมีความดุร้าย ลำตัวต้องมีลักษณะที่ใหญ่กว่าฝูงปลา</p> <p><b>วัสดุและโครงสร้าง</b> ใช้โครงสร้างด้านในเป็นแผงลวด หุ้มด้วยเศษกระดาษอีก 4 ชั้น เพื่อให้เกิดความแข็งแรง</p> <p><b>ปัญหาและการแก้ไข</b> เนื่องจากปีกาจขะเป็นตัวละครที่ต้องใช้สมองใส่ศีรษะของผู้เชิด จึงทำให้มองเห็นได้ลำบาก จึงต้องเจาะรูให้ดวงตาของปีกาจมีขนาดใหญ่ขึ้น</p>

ขยะที่สามารถนำมาสร้างสรรค์หุ่นได้ดี ได้แก่ ขยะจำพวกขวดพลาสติก แก้วพลาสติก ถู ขนมห และกระดาษ เนื่องจากขยะจำพวกพลาสติกนั้นบิดงอได้ง่าย และการใช้ความร้อนติดเชื่อมพื้นผิวได้ดีกว่าขยะประเภทอื่นๆ จึงเหมาะกับการนำมาสร้างเป็นโครงสร้างของตัวละครหุ่น ส่วนกระดาษที่ไม่ใช้แล้วนั้น เหมาะกับการนำมาปั้นขึ้นรูปทรงพื้นผิวต่างๆ เช่น รูปร่างใบหน้า อวัยวะต่างๆ ของหุ่น และขยะที่ไม่ควรนำมาสร้างสรรค์หุ่น คือขยะเปียกที่ย่อยสลายได้ง่ายกับขยะอันตราย เช่น เศษแก้วแตก กระป๋องสเปรย์ ขวดยา เพราะอาจมีสารเคมีปนเปื้อน ทำให้เกิดอันตรายได้ อีกอย่างขยะแต่ละประเภทมีรูปทรงหรือพื้นผิวที่แตกต่างกันจึงต้องทาสีเพื่อให้พื้นผิวนั้นมีความกลมกลืนและช่วยให้ตัวละครมีความสมบูรณ์สวยงามโดดเด่นมากยิ่งขึ้น

### 3. การสร้างสรรค์การแสดงและกำกับการแสดงละครหุ่น

การดำเนินงานสร้างสรรค์การแสดงและกำกับการแสดงเกิดขึ้น วันที่ 4 10 11 12 และ 22 มกราคม พ.ศ.2563 โดยมีโจทย์สำคัญคือ **สร้างการแสดงหุ่นที่สามารถสื่อสารความคิดและความเข้าใจเรื่องการทำขยะอย่างถูกวิธี** ไปยังกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย และให้เกิดขึ้นเป็นรูปธรรมบนเวทีได้ สามารถสร้างจินตนาการและความสนุกสนานแก่เด็ก โดยการนำขยะมาสร้างองค์ประกอบต่างๆ แบ่งการทำงานออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การตีความจากแก่นความคิดและเรื่องราว ผู้วิจัยต้องการสื่อสารความคิดไปยังผู้ชมว่า หากเราไม่ทิ้งขยะให้ถูกวิธีอาจทำร้ายสิ่งมีชีวิต และด้วยโครงเรื่องที่น่าสนใจมี 2 ลักษณะดังนี้

1) โลกความเป็นจริงบนพื้นโลกของตะวันตก เลียนแบบภาพชีวิตประจำวันของมนุษย์ หรือลักษณะที่สมจริง (realistic) เพื่อให้เชื่อมต่อเข้ากับกลุ่มผู้ชมที่เป็นกลุ่มเด็ก

2) โลกใต้ท้องทะเลของเหล่าสัตว์น้ำ โลกใต้น้ำของปีศาจขยะ เป็นโลกจินตนาการ โดยจำลองวิถีชีวิตใต้ท้องทะเลของเหล่าสิ่งมีชีวิต” เช่น ปลา ปู และวาฬ ปะการังหลากสีสัน และพื้นทรายใต้ท้องทะเล ทว่าในส่วนของฉากปีศาจ

ขณะนั้น จำลองมาจากถ้ำที่มีมิติใต้ท้องทะเล เพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกกลับ นำ ตื่นเต้น และด้วยความแพนตาซีที่เลือกใช้ ตัวละครต่างๆ ในฉากใต้ท้องทะเลจึงเดิน ในน้ำได้ หายใจได้ พุดใต้น้ำได้ และสัตว์ต่างๆ มีกิริยาอาการที่เลียนแบบมนุษย์

เนื่องจากกลุ่มผู้ชมเป้าหมายเป็นเด็ก ซึ่งนางพาง ลิ้มสุวรรณ (2557) กล่าวว่า เด็กวัย 9 -12 ปี มีความสามารถในการคิด การจำ การพูด การรับรู้ และความคิดมี เหตุผลมากขึ้น ชอบความสนุก ตื่นเต้น ทำทาย อยากทดลอง เพราะรู้สึกว่าตัวเองมีความสามารถทำได้ ผู้วิจัยจึงได้เลือกรูปแบบการนำเสนอที่มีความสมจริงผสมกับความแพนตาซี เพื่อดึงดูดความสนใจเด็กให้อยู่กับเรื่องราวโดยไม่รู้สึกละเบื่อ และ ตอนจบของเรื่องเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดง โดยออกมาช่วยกัน เก็บขยะให้ถูกวิธี เพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้แสดงความคิดอย่างมีส่วนร่วมผ่านการลงมือปฏิบัติ อีกทั้งยังเป็นการประเมินผลความเข้าใจประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารในการแสดงด้วย

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างภาพให้เกิดขึ้นจริงบนเวที เนื่องจากการแสดงหุ่น เรื่องนี้ใช้แนวคิดความสมจริงผสมกับแพนตาซี การแสดงไม่ใช่ภาษาพูดแต่เน้นภาษา ท่าทางของตัวละคร ดังนั้นการสร้างภาพบนเวทีเพื่อสื่อสารจินตนาการไปยังผู้ชมให้ ชัดเจนจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยผู้วิจัยได้ออกแบบองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้

- 1) การออกแบบฉาก ใช้หลักคิดในการออกแบบคือ การใช้ขยะมา สร้างสรรค์ฉากการแสดง โดยใช้เศษแก้วพลาสติกที่ไม่ใช้แล้วมาสร้างเป็นปะการัง
- 2) การออกแบบแสง โดยให้แสงทำงานใน 2 ลักษณะคือ 1. สร้างบรรยากาศ เช่น สีฟ้าใต้ท้องทะเล สีส้มเหลืองอยู่บนบก 2. แทนความรู้สึกต่างๆ ของตัวละคร เช่น สีแดงแทนความรู้สึกโกรธของตัวละคร แทนฉากต่อสู้
- 3) การออกแบบเสียง สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร แทนความเป็นตัวละคร หรือช่วยขยายสถานการณ์ เช่น วาฬกินอาหาร ตัวละครนอนหลับ ในการเปลี่ยนฉาก หรือ เชื่อมเรื่อง (transition) จะใช้แสง-เสียง หรือตัวละครเป็นส่วนช่วย เพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง เช่น ฉากตะวันไปโลกใต้ทะเล จะมีเสียงดนตรี และแสงมีดสลับล้าง

ขั้นตอนที่ 3 ฝึกซ้อมการเชิดหุ่นและการเคลื่อนไหวบนเวที เป็นการฝึกให้ผู้เชิดเข้าใจหลักการเชิดหุ่น การสร้างจินตนาการให้ผู้เชิดและสื่อสารผ่านตัวหุ่น โดยต้องทำให้ผู้เชิดเชื่อว่า หุ่นมีชีวิตและสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกไปยังผู้ชมให้ได้ โดยพจนานุกรม อัครพราหมณ์ (2562) กล่าวถึงการเชิดหุ่นว่าการเคลื่อนไหวและขยับกลไกของอวัยวะต่างๆ ของหุ่นต้องให้มีความสมจริงน่าเชื่อถือ และบุคลิกลักษณะที่มีความเฉพาะของตัวละคร การผสมผสานระหว่างผู้เชิดกับหุ่นให้เป็นหนึ่งอันเดียวกันเพื่อให้การแสดงหุ่นสื่อสารความรู้สึกและความต้องการไปยังผู้ชมได้ชัดเจน

ผู้วิจัยนำหลักคิดข้างต้นมาใช้กับกลุ่มผู้เชิดหุ่น โดยใช้มือทั้งสองข้างจับหุ่นเชิดตามส่วนต่างๆ ของหุ่น เพื่อให้หุ่นสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างสมจริง การมองหุ่นและกำหนดลมหายใจผู้เชิดกับหุ่นให้เป็นหนึ่งเดียว นอกจากนี้ได้ใช้วิธีการด้นสด (improvisation) มาฝึกผู้เชิดเพื่อค้นหาวิธีเชิดลีลาท่าทางของหุ่นและน้ำเสียงของตัวละคร ฝึกการใช้ร่างกายสร้างความแข็งแรงเพื่อให้เคลื่อนไหวซ้ำเร็วไปพร้อมกับหุ่นได้ดี ค้นหาตัวละครและการฝึกหัดการเชิด ดังนี้

1) ลักษณะนิสัย สร้างจากการกำหนดอายุและเทียบพฤติกรรมเด็กว่ามีนิสัยอย่างไร เช่น อยากรู้อยากเห็น ขอบกิน ชอบแสดงออกกว่าเป็นฮีโร่

2) น้ำเสียง ค้นหาจากความรู้สึกของผู้เชิดที่มีความเหมาะสมกับลักษณะนิสัยตัวละคร เป็นเสียงที่สามารถสื่อสารอารมณ์ภายในได้อาทิ ดีใจ เสียใจ ตะวันจะมีน้ำเสียงเป็นเด็กเพื่อให้เข้าถึงผู้ชมเด็ก

3) ลักษณะท่าทาง เช่น การหายใจ กำหนดให้ผู้เชิดฝึกการหายใจของตนเอง จากนั้นขยับลำตัวขึ้นลงซ้ำๆ เหมือนการหายใจแล้วปรับลมหายใจผู้เชิดและหุ่นให้เป็นหนึ่งเดียวหรือการเดินผู้เชิดที่รับผิดชอบในส่วนขาจะมองและฟังความสนใจไปที่หัวเข่าของหุ่น สังเกตขาทั้งสองข้างและเดินโดยยกเท้าขึ้น ใช้ส่วนเข่าของหุ่นนำและวางเท้าลงเหมือนคนเดิน ส่วนแขนสลับกันซ้ายขวาให้เหมือนคนปกติ ท่าทางของหุ่นทุกตัวจะเลียนอบกิริยาสัตว์ชนิดนั้นๆ เช่น ปลาว่ายน้ำเป็นฝูง ปูเดิน

8 ขา

หลังจากที่มีการฝึกซ้อมการเชิดหุ่นและทำความเข้าใจกลไกหุ่นแล้ว ผู้วิจัยได้ทำงานกำกับการแสดงหุ่นและภาพบนเวที โดยเริ่มจากนำบทละครที่ดีความแล้ว มาอธิบายความต้องการและแรงจูงใจในการกระทำของแต่ละตัวละครเพื่อทำงานร่วมกับผู้เชิด เช่น

1) ตะวัน เป็นเด็กที่ชอบกินและไม่ทิ้งขยะลงถัง พฤติกรรมของตะวัน เป็นภาพแทนของคนในสังคมที่ละเลยเรื่องการแยกขยะที่ถูกต้องและไม่สนใจปัญหาขยะที่ตนเองสร้างขึ้น ตะวันขึ้นชอบวาท

2) ตัวละครพิวาท เป็นสัตว์ขนาดใหญ่ในทะเล ดูแลสรรพสัตว์และท้องทะเลให้มีความสุข และมีวิถีชีวิตตามธรรมชาติโดยไม่รู้ว่ามีสิ่งกินไม่ใช่อาหาร แต่เป็นเศษขยะต่างๆ ที่อยู่ในทะเล

3) ปีสางขยะ เป็นพลังชั่วร้ายที่เกิดขึ้นจากขยะที่ตะวันทิ้ง (ภาพแทนคนทั้งหลายที่สร้างและทิ้งขยะไม่ถูกต้อง) ขยะได้ไหลลงสู่ทะเล ทำให้ปีสางขยะมีพลังมากจนสามารถทำร้ายสัตว์น้ำต่างๆ ได้

ปัญหาที่พบจากการฝึกซ้อม คือ ผู้เชิดยืนบังหุ่นในเวลาแสดง ทำให้มองไม่เห็นหุ่นซึ่งส่งผลให้หุ่นไม่สามารถสื่อสารความต้องการ อารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ ไปถึงผู้ชมได้ ผู้วิจัยแก้ไขโดยให้ผู้เชิดออกมายืนดูตำแหน่ง องศาของฉากต่างๆ ที่ละคน เพื่อให้เห็นถึงข้อเสียว่าหากเรายืนบังหุ่นจะทำให้คนดูมองไม่เห็นตัวละครหลังจากนั้นให้ผู้เชิดเดินตำแหน่งของตัวเองไปพร้อมกับหุ่นทำแบบนี้ซ้ำๆ จนชิน และปัญหาที่สำคัญคือ หุ่นดูไม่มีชีวิต เนื่องจากผู้เชิดขยับหุ่นแต่สมาธิและลมหายใจไม่ได้อยู่กับหุ่น สังเกตได้จากเวลาชมการแสดงคนเชิดเด่นกว่าหุ่น ผู้ชมไม่ได้มองหุ่นและไม่สามารถทำให้คนดูเชื่อได้ว่ามีชีวิต วิธีแก้ไขคือการใช้แบบฝึกหัดเรื่องสมาธิกับลมหายใจของผู้เชิดกับหุ่น การซ้อมเจาะและเริ่มซ้อมใหม่เมื่อหุ่นไม่มีชีวิต การเชื่อมต่อลมหายใจของคนเชิดและหุ่นให้เป็นหนึ่งเดียวกัน

ผู้วิจัยสร้างองค์ประกอบภาพบนเวที โดยเริ่มจากนำขยะมาสร้างให้มีสองมิติให้เห็นภาพได้ท้องทะเลเปรียบเทียบกับอดีตที่มีความสวยงามซึ่งเลือกใช้ขยะที่มีสีสันทันอยู่ในฉากแรกที่ตะวันลงใต้ท้องทะเล และค่อยๆ มีขยะเพิ่มเยอะขึ้นจนถึงปัจจุบันที่

ความสวยงามลดน้อยลง ซึ่งเลือกใช้แต่จำพวกถุขยะสีดำที่อยู่ในฉากปีศาจ รวมถึงการจัดองค์ประกอบบนเวทีให้มีความแตกต่าง เห็นถึงความเป็นระเบียบสวยงาม สามารถเคลื่อนไหวได้และความไม่เป็นระเบียบจะอยู่กับขยะที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้

จากการศึกษา ทดลอง ผู้วิจัยได้ค้นพบว่าหัวใจหลักในการทำงานละครหุ่นครั้งนี้ คือการอยู่กับสถานการณ์ และความพร้อมของร่างกายและจิตใจ ที่ต้องมีทั้งตัวผู้ขีดและตัวผู้สร้างสรรค์ถ้าหากผู้ขีดไม่มีจะทำให้ผิดคิวและหุ่นไม่มีชีวิต ถ้าหากตัวผู้วิจัยไม่มีก็จะทำให้มองไม่เห็นถึงปัญหาข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นบนเวทีหรือขณะฝึกซ้อม เป็นสาเหตุที่ทำให้ทุกครั้งก่อนซ้อมต้องเล่นเกมทั้งผู้ขีดและผู้วิจัยเพื่อละลายพฤติกรรมต่อด้วยฝึกสมาธิให้อยู่กับหุ่นเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่เรื่องและอยู่กับปัจจุบัน

#### 4. การนำเสนอผลงานละครหุ่น

การจัดแสดงละครหุ่นเรื่อง “มหัศจรรย์ของวัน-วาท” ดำเนินงานในช่วงวันที่ 4,10,11,12 และ 22 มกราคม พ.ศ. 2563 จัดแสดงทั้งหมด 12 รอบ ในพื้นที่ 3 แห่ง คือ 1. ชุมชนตะวันออกใหม่ 2. Performing Arts Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ 3. โรงละครศิลปกรรมศาสตร์ โดยในแต่ละสถานที่สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1) การแสดงครั้งที่ 1 ชุมชนตะวันออกใหม่ จังหวัดขอนแก่น จำนวน 1 รอบ วันที่ 4 มกราคม พ.ศ. 2563 โดยมีผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายเด็กอายุ 9-12 ปี จำนวน 12 คน ผู้ชมช่วงอายุอื่นๆ อีก จำนวน 25 คน เป็นการแสดงละครเวทีเพื่อเก็บผลพัฒนาละครเข้าสู่ Performing Arts Studio ที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ ในการแสดงครั้งนี้กลุ่มเป้าหมายได้รับความสนุกสนาน ได้ใช้จินตนาการและอยู่กับสถานการณ์ของเรื่องพร้อมทั้งยังมีข้อเสนอแนะระหว่างรับชมการแสดง เช่น ชื่นนำตัวละครให้ทำตามความคิดเห็นของตนเกิดอารมณ์ความรู้สึกสงสาร

จากการแสดงครั้งนี้ได้พบว่า ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเกิดความสงสัยปราศจากจึงทำให้ไม่ได้สารที่ผู้วิจัยต้องการจะสื่อเช่น เด็กไม่ได้เห็นถึงการทิ้งขยะไม่ถูกวิธีส่งผลกระทบต่ออะไรกับสัตว์ได้ท้องทะเล ผู้วิจัยจึงได้มีการปรับแก้การต่อสู้ของปีศาจเพิ่มการกระทำทำให้ปีศาจมีพลังงานในการต่อสู้มากขึ้น เช่นปล่อยพลังให้ฟ้าพิกินและ

พี่วาทค่อยๆ เจ็บและตาย เพิ่มการตัดสินใจของเด็กชายที่ต้องสู้กับปีศาจเพื่อช่วยวาท  
 ข้อค้นพบควรเตรียมความพร้อมและไปถึงก่อนเวลานัดหมายเพราะผู้ชมตรงต่อเวลา  
 หากช้าจะทำให้ความสนใจของผู้ชมลดลงและเลือกไปทำอย่างอื่นแทน

2) การแสดงพื้นที่แห่งที่ 2 Performing Arts Studio คณะศิลปกรรม  
 ศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยจัดแสดง 9 รอบ ในระหว่างวันที่ 10-12 มกราคม  
 พ.ศ.2563 การแสดงแห่งนี้ค่อนข้างสมบูรณ์ทั้ง สถานที่ องค์ประกอบศิลป์และการ  
 ใช้หุ่นเป็นตัวสื่อสารไปยังผู้ชม ทำให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเกิดความสนุกสนานได้ใช้  
 จินตนาการ จากการชมละครที่ไม่ใช้ภาษาพูดแต่ใช้ท่าทางทำให้ผู้ชมติดตาม  
 สถานการณ์และอยู่กับเรื่องได้ดี ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายออกมาช่วยคิดแยกขณะนำไปตั้ง  
 ให้ถูกประเภท จากการสอบถามกลุ่มเป้าหมายหลังชมละคร เกิดความตระหนักและ  
 ภาคภูมิใจในตนเองเพราะรู้สึกว่าได้เป็นส่วนหนึ่งในการช่วยกำจัดขยะ

ในการแสดงทั้งหมด 9 รอบ ได้นำข้อค้นพบจากผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย  
 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และข้อคิดเห็นจากที่ปรึกษามาปรับใช้ คือ การทำให้  
 คนดูเข้าใจเรื่องราวจากภาพ ผู้เซตและจังหวะในการแสดงต้องทำให้ช้าและชัด เพราะ  
 ถ้ามีความรวดเร็วเกินไปจะทำให้บางครั้งฟังไม่ทันและไม่เข้าใจภาพบนเวทีได้  
 ตัวละครตะวันกับพี่วาทอยู่ด้วยกันและสร้างความผูกพันระหว่างกันเพื่อให้เห็นความ  
 สนิทและสร้างความรัก เป็นเหตุทำให้ตะวันและพี่วาทช่วยเหลือกัน ให้ถึงขยะเอา  
 ก่อนขยะนั้นนอกจากฉากเพื่อให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้เห็นที่เราทุกคนต้องช่วยเหลือ  
 กัน ข้อค้นพบ สถานที่ใกล้กับที่นั่งคนดูอาจทำให้กลุ่มเป้าหมายรู้สึกกลัวหุ่น

3) การแสดงพื้นที่แห่งที่ 3 FA Theatre ที่คณะศิลปกรรมศาสตร์  
 มีรอบการแสดง 2 รอบ วันที่ 22 มกราคม พ.ศ. 2563 การแสดงแห่งนี้ยังคงมีรูป  
 แบบและเนื้อหาเหมือนกับพื้นที่แห่งที่ 2 ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้รับความสนุกอยู่กับ  
 สถานการณ์เรื่องราวของเรื่องและได้ใช้ สมมติ ความกล้าแสดงออก จากการร่วมลงมือ  
 ช่วยตัวละครหลักโดยการทิ้งขยะให้ถูกประเภท หลังจากที่ได้ชมละคร ผู้ปกครองได้  
 ส่งข้อความกลับมาว่า เด็กๆ นำเรื่องราวที่ได้รับชมไปบอกเล่าแก่ผู้อื่นและมีจิตใจที่  
 อยากช่วยเหลือสัตว์อื่นๆ

เนื่องจากสถานที่แห่งนี้เป็นโรงละครขนาดใหญ่ สามารถจัดองค์ประกอบศิลป์ได้สวยงาม เช่น ฉาก แสง สี เสียง แต่ข้อเสียของการแสดงที่แห่งนี้คือ ตัวละครหุ่นมีขนาดเล็ก ที่นั่งของผู้ชมมีระยะไกลจึงทำให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนตำแหน่งภาพบนเวทีบางอย่าง เช่น พิวาฟ่วยลงมาจากเวทีเพื่อทลายกำแพงระหว่างผู้ชมกับตัวละครหุ่น แก๊วภาพบนเวทีเช่น โปรยชยะลงมาจากข้างบนเพื่อแสดงพลังของปีศาจ ผู้เซตจึงต้องใช้พลังในการแสดงมากเพื่อส่งไปถึงผู้ชมแถวหลัง ข้อค้นพบกับการจัดแสดงมีพื้นที่กว้าง ควรใช้เวลาในการฝึกซ้อม เพราะเวทีกว้าง ถ้ายืนผิดตำแหน่งจะทำให้ผู้เซตบังหุ่น ผู้ชมบางส่วนไม่เห็นภาพบนเวที

จากการสร้างสรรค์ละครเรื่องมหัศจรรย์ของวัน-วาว สามารถสื่อสารการทิ้งขยะให้ถูกวิธีไปยังกลุ่มเป้าหมายได้จริงและเป็นละครที่สร้างสรรค์เหมาะสมกับเด็กที่ควร ฝึกฝน ให้ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ โดยวัดประเมินจากการมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์หลังจากชมละครและการกลับมาชมละครอีกครั้งเพื่อที่จะได้เก็บขยะพร้อมทั้งยังสามารถเล่าเรื่องราวให้ผู้อื่นเห็นถึงปัญหาการทิ้งขยะที่ส่งผลต่อสัตว์ทะเลในปัจจุบัน

## ผลการวิจัย

ผลการดำเนินงานวิจัยสร้างสรรค์ละครหุ่นสำหรับเด็ก เรื่อง มหัศจรรย์ของวัน-วาว เพื่อสื่อสารและสร้างความเข้าใจการทิ้งขยะอย่างถูกวิธี จากการทำวิจัยข้อที่ค้นพบสามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. กระบวนการสร้างสรรค์บทละครหุ่น การสร้างบทละครหุ่นเรื่อง มหัศจรรย์ของวัน-วาว สามารถสื่อสารและสร้างความเข้าใจการทิ้งขยะอย่างถูกวิธีได้ สามารถสื่อสารประเด็นผ่านเรื่องราวในละครได้จากการวัดประเมินผลจากที่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมในการช่วยตัดแยกขยะลงถังอย่างถูกประเภทได้ และได้ค้นพบว่ากลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจความเสียหายที่เกิดขึ้นจากขยะที่เกิดจากน้ำมือมนุษย์ถึงแม้จะไม่มีบทพูดของตัวละคร จากการสัมภาษณ์ก็เห็นได้ว่ากลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจประเด็นเนื้อหาและตระหนักได้ถึงผลเสียของการทิ้งขยะไม่ถูกต้อง

2. กระบวนการสร้างสรรค์หุ่น จากการนำขยะที่มีรูปทรงเดิมมาสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงให้เกิดรูปทรงใหม่ สามารถเคลื่อนไหวผ่านทักษะกระบวนการขีดของผู้ขีดประกอบกับจินตนาการร่วมของผู้ชม รูปร่างวัตถุที่เป็นตัวละครที่มีความพลิ้วไหวราวกับมีชีวิต ทำให้เกิดคุณค่าทางละครตัวละครหุ่นสามารถสร้างโลกแห่งจินตนาการของผู้ชมในวัยเด็กได้มากยิ่งขึ้น เช่น โลกใต้ท้องทะเลโดยมีตัวละครเหล่าสัตว์ทะเลต่างๆ แหกว่ายไปมา ผู้ชมเกิดความเชื่อและเข้าใจเรื่องราวในละครได้ชัดเจนมากขึ้น ปริมาณน้ำหนักของตัวหุ่นมีผลต่อการขีดเป็นอย่างมาก เพราะการใช้ทักษะของร่างกายประกอบการขีดหุ่นนั้น เมื่อหุ่นมีน้ำหนักมากส่งผลให้ผู้ขีดต้องใช้ร่างกายในการรับน้ำหนักและควบคุมกลไกได้ยากขึ้น เมื่อเทียบกับหุ่นที่มีน้ำหนักเบาผู้ขีดสามารถใช้ร่างกายในการขีดหุ่นได้พลิ้วไหวดีและทำให้เกิดภาพในการแสดงต่อผู้ชมได้สมบูรณ์มากกว่า

3. การสร้างสรรค์การแสดงและกำกับการแสดงละครหุ่น การสร้างสรรค์การแสดงและกำกับการแสดงผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์ตัวละครหุ่นขยะให้มีชีวิตเคลื่อนไหวและสามารถสร้างเรื่องราวให้เห็นถึงปัญหาขยะที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งละครทำให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้ทึ่งขยะอย่างถูกวิธีและเห็นถึงโทษของการทิ้งขยะไม่ถูกวิธีโดยประเมินจากการสังเกตตอนที่ให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้เข้ามามีส่วนร่วมคิดแยกขยะและทิ้งขยะให้ตรงตามประเภทในตอนท้ายของเรื่อง ผลการประเมินพบว่าผู้ชมกลุ่มเป้าหมายสามารถคิดแยกขยะและทิ้งได้ตรงตามประเภทของและเด็กที่อายุต่ำกว่า 9 ปี ก็ยังได้ทดลอง เรียนรู้ การทิ้งขยะให้ถูกวิธีผ่านการปฏิบัติด้วยตนเองในตอนท้ายเรื่องเช่นกัน พร้อมยังได้ใช้จินตนาการในการรับชมละครหุ่นที่ไม่ใช้ภาษาพูดจากการสร้างสรรค์งานชิ้นนี้ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

4. การนำเสนอผลงานละครหุ่น การนำเสนอผลงานในแต่ละพื้นที่กับกลุ่มเป้าหมายผลที่ได้รับดังนี้ ในพื้นที่ 1 กลุ่มเป้าหมายให้ความร่วมมือและติดตามเรื่องราวแต่อาจมีบางคนที่ไม่ได้อยู่กับเรื่องเนื่องจากพื้นที่เปิดกว้าง จึงทำให้กลุ่มเป้าหมายสนใจสิ่งรอบข้างด้วยเช่นกัน ในพื้นที่นี้กลุ่มเป้าหมายยังไม่ได้แก่นความคิดเรื่องการทิ้งขยะ เนื่องจากไม่ได้ให้กลุ่มเป้าหมายเข้ามามีส่วนร่วมด้วยทำให้

ไม่สามารถเก็บผลได้ พื้นที่ 2 สถานที่อำนวยความสะดวกและเหมาะสมกับการแสดงละคร ทำให้สามารถถ่ายทอดแก่นความคิดหลักในการสร้างความเข้าใจในการทิ้งขยะให้ถูกวิธีไปยังกลุ่มเป้าหมายได้ พื้นที่ 3 เป็นพื้นที่ขนาดใหญ่ทำให้สารที่จะส่งอาจไม่ถึงผู้ชมบางคน แต่ก็ไม่ได้มีผลต่อความเข้าใจเรื่องการทิ้งขยะ ทั้ง 3 ที่ ผู้วิจัยใช้วิธีการวัดผลจากการสังเกตการณ์มีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายในตอนท้ายเรื่อง สอบถามกลุ่มเป้าหมายบางคนหลังชมการแสดงและพฤติกรรมของผู้ชมหลังชมละครเสร็จ



(บันทึกการแสดงละครหุ่นเรื่อง *มหัศจรรย์ของวัน-วาท*  
ในงานเทศกาลละครอีสานครั้งที่ 3)

## สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ในการดำเนินงานสร้างสรรค์และพัฒนาการแสดงละครหุ่นเรื่อง *มหัศจรรย์ของวัน-วาท* ซึ่งดำเนินงานตั้งแต่เดือน สิงหาคม 2562 ถึง มกราคม 2563 สามารถสรุปและอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การแสดงหุ่นเรื่อง *มหัศจรรย์ของวัน-วาท* สามารถสื่อสารปัญหาขยะและการแยกขยะไปถึงผู้ชม กลุ่มเป้าหมายได้จริง วัดประเมินด้วย การเข้ามามีส่วนร่วมท้ายเรื่องของผู้ชมกลุ่มเป้าหมายที่อาสาเข้ามาแยกขยะลงถังทั้ง 4 สีอย่างถูกประเภทได้ และจากการสอบถามผู้ชมกลุ่มเป้าหมายสามารถตอบได้ว่าขยะแต่ละประเภททิ้งถึงไหน เกิดความรู้สึกลอยกจะทิ้งขยะให้ถูกที่ถูกประเภทในชีวิตจริงด้วย
2. บทละครและหุ่นที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมสำหรับการสื่อสารเรื่องขยะ บทละครมีเนื้อหาที่กระชับเข้าใจง่ายทำให้เห็นผลกระทบความเสียหายที่เกิดขึ้นจากขยะได้ และการสร้างสรรค์หุ่นทำให้กลุ่มผู้ชมเด็กเชื่อว่าตัวละครนั้นมีชีวิต

จิตใจ สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้และเชื่อว่าตัวละคร  
หุ่นแต่ละตัวเป็นสัตว์ต่างๆ จริง สังกัดได้ในระหว่างการรับชมละครเด็กๆ และกลุ่ม  
ผู้ชมมีการเรียกชื่อสัตว์ทะเล เช่น เต่า ปู ปลา หรือปีศาจ สามารถเสริมสร้าง  
จินตนาการให้กับผู้ชมได้ชัดเจนมากขึ้น

3. รูปแบบการนำเสนอละครหุ่นสร้างสรรค์สำหรับเด็กสามารถทำให้กลุ่ม  
เป้าหมายและผู้ชมเกิดความรู้สึกสงสารสัตว์ทะเลที่ถูกปีศาจขยะทำร้าย เห็นได้จาก  
การที่เด็กร้องตะโกนไม่ให้ปลากินขยะและรีบเข้าไปช่วยเก็บขยะในตอนสุดท้ายเพื่อ  
ไม่ให้สัตว์ทะเลกินขยะ และเด็กติดตามละครได้อย่างต่อเนื่องสามารถบอกเล่าสู่ผู้อื่น  
ได้ สังกัดได้จากการรับชมละครเสร็จสิ้น และสอบถามจากกลุ่มผู้ปกครอง

4. จากการสร้างสรรค์ตัวละครหุ่น ทำให้เห็นว่าขยะบางชนิด เช่น ขวดน้ำ  
แก้วน้ำ กระดาษ ถุงพลาสติก ฯลฯ สามารถนำมาสร้างสรรค์ให้เป็นของที่มีมูลค่าได้  
โดยค้นพบจากการที่ผู้ชมมาสอบถามชื่อหุ่นละครที่สร้างสรรค์จากขยะขึ้น ผู้วิจัยทำ  
เป็นตัวละครหุ่นได้ และละครสามารถสื่อสารโดยไม่ใช้ภาษาพูดแต่สามารถทำให้ผู้ชม  
เข้าใจในประเด็นที่จะสื่อสารได้

5. ละครมหัศจรรย์ของวัน-วาฬ ไม่ได้เพียงแต่ให้ความรู้เรื่องการทิ้งขยะ  
แต่ยังสามารถพัฒนาตัวผู้เซ็ดให้เห็นถึงศักยภาพของตนเอง สังกัดจาก เมื่อซ่อม  
บ่อยๆ ได้พัฒนาจินตนาการโดยมีการเสนอความคิดระหว่างการฝึกซ้อมเพื่อให้ละคร  
สมบูรณ์ขึ้น และยังเพิ่มทักษะการใช้ร่างกายสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนละคร  
ต่อไปได้อีก

## กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัยสร้างสรรค์อาจารย์  
พยัญญ อัครพรหมณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์ผลงานละคร อาจารย์ ดร.ปวีณา แซ่มซ้อย  
คณะวิทยาการเรีนนู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณาจารย์แขนง  
วิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ทุกท่าน นักแสดงมหัศจรรย์ของวัน-วาฬ  
ได้แก่ ภาณุเดช วยเจริญ, ทรงพล นราธรรณ์, เพ็ญพิตรา สุริยันต์, สัจจาวุฑ์ สุริยะดง,

โสภางค์พิศ ภูแลสี, ปันณพร ศิลปะรายะ, ภารดี เจือสมบุญณัฒผล, สุพิชญา บุญพรหมณัฒมา, ธรณิธรณัฒ สิ้นเฮาวั, อรชพร นันท์ศิริ, พลพล แก้วดอนรี และทีมงานเบื้องหลัง มหัทศจรรย์ของวัน-วาท ทุกคน

## เอกสารอ้างอิง

- กรุงเทพฯธุรกิจ. (2563). **สถานการณ์ประเทศไทย**. ค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/863554>
- กันติพิชญ์ ใจบุญ. (2560). **‘ขยะ’ ภาระใคร?** ค้นเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://greennews.agency/?p=15430>
- จารุวรรณ แสงแก้ว. (2561). **การออกแบบงานประดิษฐ์**. ค้นเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://sites.google.com/site/606150616caruwrrn/phu-cad-tha-1>
- นงพงา ลิ้มสุวรรณ. (2557). **พัฒนาการทางจิตใจ**. ค้นเมื่อ 2 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://med.mahidol.ac.th>
- นพมาศ แวหงส์. (2550). **ปริทัศน์ศิลปการละคร**. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผล งานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พชญ์ อัคราหมณัฒ. (2562). **สินไซรู้ใจตน**. **ข้ามศาสตร์ข้ามเวลา**, (1), 304.
- พรรัตน์ ดำรุ่ง. (2557). **ละครประยุกต์การใช้ละครเพื่อการพัฒนา**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.